

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. ASSESMENT PSIKOLOGIS DAN PENILAIAN KEBUTUHAN

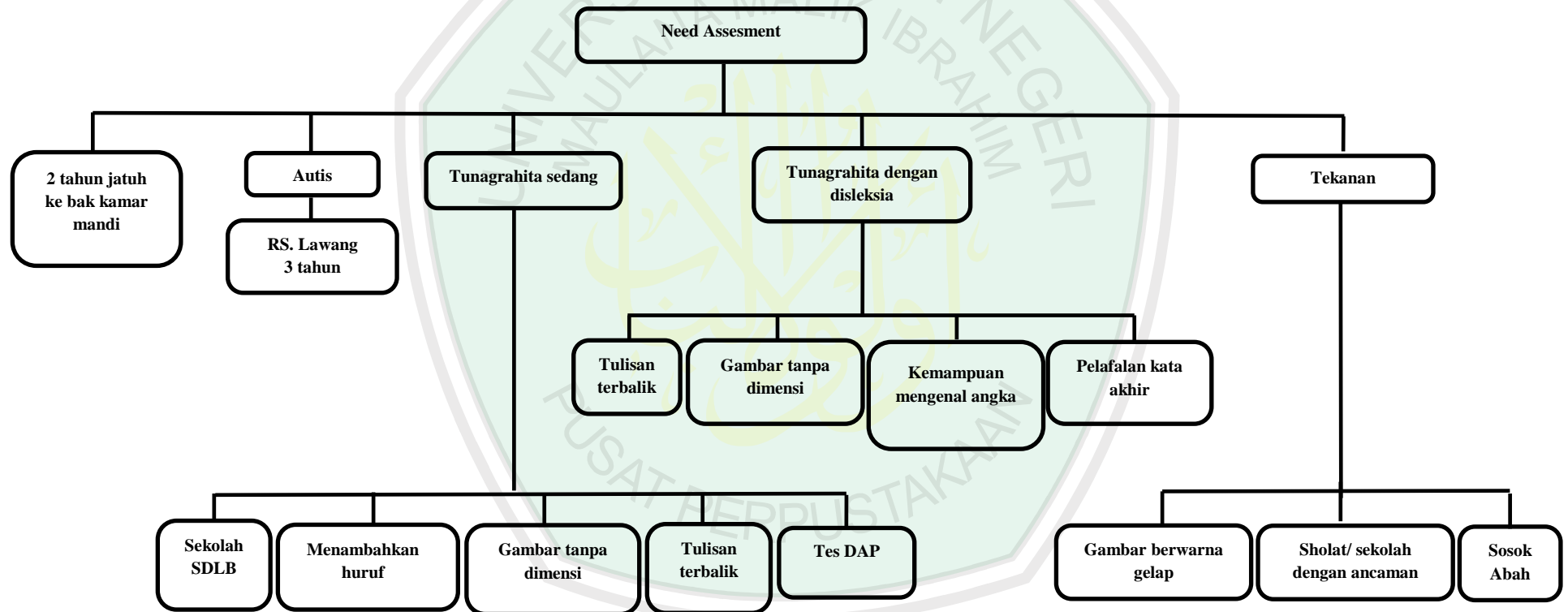
Assesmen psikologis adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang seorang anak yang akan digunakan untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang berhubungan dengan anak tersebut (Abdurrahman, 2003, p. 46). Tujuan utama dalam assesmen ini adalah untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan sebagai bahan dalam merencanakan program intervensi yang akan dilakukan pada subjek.

1. Asesmen Psikologis

Subjek adalah bungsu dari tiga bersaudara yang kini telah berusia 13 tahun. Saat berusia 3 bulan subjek terlihat sangat cantik, gemuk, berkulit putih dan memiliki rambut yang hitam, namun sekarang subjek mengalami banyak perubahan secara fisik yaitu kulit yang telah menghitam dan rambut yang telah memerah. Hal ini dikarenakan dampak dari obat kimia yang telah subjek konsumsi sejak kecil yang kini membuat subjek merasa capek dan bosan mengonsumsi obat secara terus menerus (IY : 1-6).

Subjek dapat berkomunikasi dengan baik dengan keluarga, mengerti saat diajak berbicara dan diberi instruksi (IY.29.6: 6). Subjek jarang sakit dan makannya juga lahap (IY.29.6: 8).

Skema.4.1.
Assesmen Psikologis



Saat subjek berusia 3 tahun Rumah Sakit Lawang memvonis subjek sebagai anak autis (IY.29.6: 8c). Dokter menyarankan agar subjek ditangani di rumah saja tanpa perlu diterapi (IY.29.6 :10). Selain vonis autis, subjek juga memiliki masalah dalam berbicara. Menurut keterangan yang didapat oleh ibunya subjek memiliki pita suara yang tidak lengkap sehingga membuat subjek kesulitan melafalkan kata (IY.29.6 : 12a). Hal ini membuat keluarga subjek membawanya pada pengobatan alternatif, atas keinginan orang tuanya subjek mengikuti terapi pijat di Lawang untuk membantu agar otot-ototnya tidak kaku dan bisa lebih lancar berbicara (IY.29.6 :12b). Setahun mengikuti terapi pijat dan Alhamdulillah membuahkan hasil positif. Subjek sudah dapat melompat-lompat dan otot-ototnya tidak lagi lemas seperti dulu namun pengobatan itu terpaksa dihentikan karena sang ibu trauma dicegat rampok saat akan menuju ke tempat pengobatan (IY.29.6 :12c-16). Subjek juga telah bosan mengonsumsi obat sejak kecil secara terus menerus (IY.29.1 : 6).

Setelah 3 tahun berada di kelas satu Sekolah Dasar Wonojati subjek dipindahkan ke Sekolah Dasar Luar Biasa di daerahnya yang kemudian sekolah itu mengkategorikan dia sebagai anak tunagrahita. Sekolah *menjudge* dia seperti itu langsung dari pertemuan awal tanpa perlu ada psikotes terlebih dahulu karena pihak sekolah memang tidak memiliki tenaga psikolog, yang ada hanya guru dari PLB. Kemudian untuk mengkategorikan dia sebagai anak tunagrahita berat, sedang, atau ringan adalah dengan cara memantau perkembangan subjek saat berada di kelas (TU.28.6: 2-4).

Subjek menyukai kegiatan menggambar dan berhitung (IY.29.6 : 18a). Selain itu subjek juga memiliki semangat yang tinggi. Meski ia memiliki

keterbatasan dalam berbicara subjek selalu rajin ikut pengajian dan lomba-lomba membaca surat pendek yang diadakan di langgar tempat ia mengaji (IY.29.6: 18b). Subjek merupakan anak yang pandai mengambil hati orang tuanya. Saat orang tua marah padanya alih-alih dia pergi dan ngambek tapi malah justru memeluk dan menciumi mereka dengan penuh kasih (IY.29.6: 20a ; IN : 10d ; 21a). Subjek juga menyukai anak kecil (IN : 12b).

Kemudian ibu subjek mengandung saat subjek sudah berusia 12 tahun. Kehamilan ini membuat ibu subjek merasa takut (IY.3.2 : 4-6a). Ketakutan ibu didasari oleh kata-kata ayah beberapa tahun yang lalu bahwa subjek tidak perlu memiliki adek lagi karena subjek membutuhkan lebih banyak perhatian keluarga. Hal ini membuat ibu memutuskan untuk menyembunyikan kehamilannya dari siapapun terutama keluarga di rumah. Sosok ayah dalam pandangan ibu adalah sosok yang keras, yang jika menginginkan sesuatu harus dipenuhi atau ayah akan marah. Kemarahan ayah lah yang ibu takutkan dan hindari sehingga kemudian membeli susu ibu hamil dengan sembunyi-sembunyi dan menyimpannya di dalam lemari (IY.3.2 : 6b-c). Namun Tuhan berkata lain, saat usia kandungan mencapai 4 bulan ibu mengalami keguguran karena kecapekan. Orang-orang di pasar yang menolong ibu dan membawanya ke rumah sakit. Saat itu seluruh keluarga termasuk ayah mengetahui kehamilan yang ibu sembunyikan (IY.3.2 : 8a-c). Saat mengetahui bahwa ibu mengalami keguguran sang ayah mengeluh karena tidak diberi tahu sebelumnya tentang hal itu. Begitu juga dengan kakak subjek, dia mengeluh kenapa tidak diberi tahu tentang hal ini seandainya saja dia diberi tahu dia akan lebih menjaga ibunya dengan tidak membiarkan

ibunya mengeluarkan motor sendiri setiap harinya untuk digunakan mengantar subjek ke sekolah. Namun kemudian sang kakak berpesan pada subjek untuk tidak meminta adek lagi pada ibu karena kakak merasa maku jika harus memiliki adik bayi sedang dia sudah dewasa (IY.3.2 : 8d-12).

Ayah adalah sosok yang sangat menyayangi subjek, apapun yang subjek minta dituruti, dibelikan (IY:2a ; IN:9o). Kasih sayang ayah pada subjek juga terlihat saat ayah berkata pada ibu untuk tidak memberi subjek adek lagi karena subjek membutuhkan lebih banyak kasih sayang dari keluarga yang akan terpecah jika ia memiliki adek bayi (IN:2b ; IY:17). Kasih sayang ayah rasanya kurang lengkap karena ayah tidak mengerti bahasa subjek. Saat subjek berkata sesuatu pada ayahnya, ayah akan menanyakan arti dari yang dikataka subjek kepada ibu atau kakak subjek (29.1.IY:8a ; IN:9-10).

Ayah adalah pemimpin dalam keluarga. Sosok ayah menurut ibu adalah orang yang bersifat keras dan lurus, apapun yang dikatakan harus dituruti jika tidak, maka ayah akan marah. Apa yang dikatakan harus dilakukan begitu sesuai dengan perkataan tidak boleh melenceng sedikitpun. Begitu juga dalam mendidik anak-anaknya. Hal tersebut juga dibenarkan oleh kakak subjek, ayah harus dituruti jika tidak beliau akan marah (IY:1-6 ; IN:15d).

Namun dibalik sifat keras ayah yang harus dituruti, ibu merasa bersyukur ayah mendidik anak-anaknya dengan sifat keras seperti itu. Menurutny dengan bersifat keras pada anak, ayah menunjukkan kalau ayah

perduli pada anak-anak mereka untuk membuat anak-anak menjadi manusia yang lebih benar di masa depan (IY:5-7).

Sifat keras ayah membuat subjek merasa tertekan. Subjek hanya takut pada ayahnya. Subjek juga akan melakukan hal-hal yang tidak ia ingini jika sudah mendapat ancaman akan diadukan kepada ayahnya oleh ibu atau kakaknya. Hal ini terlihat pada beberapa aktivitas subjek seperti subjek tidak mau pergi ke sekolah dengan alasan akses jalan yang harus ditempuh untuk menuju sekolahnya jelek (IN:8i ; 17a). Subjek juga harus terpaksa tidak masuk sekolah saat ibunya tidak bisa mengantarkannya ke sekolah. Hal ini dikarenakan subjek tidak mau diantar ke sekolah kecuali oleh ibunya. Ibu mengantarkan subjek ke sekolah dan menungguinya di sekolah hingga jam pulang tiba sesuai seperti yang diinginkan oleh subjek. Saat sang kakak menawarkan diri untuk mengantarkan subjek ke sekolah, subjek tidak bersedia dengan alasan takut mengalami kecelakaan (IN:9a-c). Saat diminta untuk melakukan ibadah shalat, subjek tidak bersedia dengan menjawab “eii” (IN: 12n ; 13l ; 14j ; 17d ; 20e). subjek pergi shalat saat ia mendapat ancaman dari ibu atau kakaknya akan diadukan pada ayah jika subjek tidak melaksanakan shalat (IN: 13m ; 14k; 20f).

Dibalik ketakutannya pada sosok ayah, subjek mendapatkan dukungan dari keluarga berupa penyediaan media-media yang bisa subjek gunakan untuk membantunya belajar. beberapa media tersebut adalah tablet yang disediakan oleh ayah (IN:1a ; IY:17), tablet yang telah ada kemudian diisi beberapa aplikasi yang dapat menunjang subjek belajar. Aplikasi-aplikasi tersebut berupa belajar membaca, belajar berhitung, tuntunan shalat,

mewarnai gambar, dan aplikasi permainan lainnya yang disediakan oleh kakak subjek (IN:1b). Selain itu ibu juga melengkapinya dengan membelikan subjek beberapa poster yaitu tuntunan shalat, angka 1-100, dan angka 1-10 yang dilengkapi dengan beberapa huruf yang dapat disambungkan menjadi nama subjek yang ibu tempel di pintu lemari es (IY:10).

Dari beberapa media yang telah disediakan oleh keluarga dapat diketahui bahwa IN sudah dapat mengucapkan dan menuliskan angka 1-3 tanpa diberi contoh terlebih dahulu, menuliskan nama panggilannya sendiri tanpa contoh (IN:1e ; IN:2d). IN sudah mengenal semua huruf *alphabet* namun pelafalannya hampir terdengar seperti melafalkan huruf “b” pada huruf-huruf konsonan (IN: 1d). IN juga mengalami kesulitan dalam melafalkan kata-kata yang ingin ia ucapkan, IN selalu mengucapkan kata akhir dari setiap kata yang ingin ia ucapkan untuk berkomunikasi dengan keluarga dan orang lain diluar keluarganya. Misal “emmm...maa..” untuk “maem, ma”, dan “tuu, uaa, gaa, pat, ma, mam, uh, pan, ian, uluh, elas,...uluh” untuk menghitung angka (IN:20c ; IN:23b).

Meski subjek belajar menggunakan beberapa media yang telah disediakan oleh keluarga di rumah namun subjek tidak mau ditemani keluarganya saat sedang belajar. Jika ibu datang menghampiri subjek yang sedang belajar maka dengan segera akan diminta untuk pergi menjauh dari tempat itu, begitu juga dengan anggota keluarga yang lain subjek tetap tidak mau ditemani belajar. Alasan subjek tidak mau menurut ibunya karena subjek merasa pintar sendiri dan tidak mau dibelajari oleh keluarganya. Beda halnya jika yang menemaninya adalah orang lain diluar anggota keluarganya, maka

dengan senang hati subjek bersedia untuk ditemani belajar (IY:2-8). Saat belajar dengan peneliti tiba-tiba ibu subjek datang menghampiri, ibu membawa batu kerikil untuk membantu subjek berhitung namun subjek tidak bersedia menggunakan media tersebut dan meminta ibunya pergi menjauh dari tempat kami belajar (IN:11d).

Peneliti meminta bantuan kepada beberapa ahli untuk melihat gambar dan tulisan-tulisan tangan subjek pada buku tugasnya. Ahli yang pertama yakni Wiwiek Joewono sebagai praktisi pendidikan & perkembangan dan pendiri Sanggar Cendekia. Dalam pemaparannya Wiwiek menyatakan bahwa subjek merupakan anak tunagrahita. Hal ini dilihat dari gambar subjek yang menurutnya tidak memiliki dimensi. Padahal seharusnya secara umur, subjek sudah dapat memiliki gambar dengan dimensi. Kemampuan yang dimiliki subjek dalam gambar tersebut menunjukkan anak dengan usia 2 tahun. Dari tulisan tangan yang ada di buku tugas subjek, Wiwiek juga menyatakan bahwa subjek merupakan anak tunagrahita mampu latih. Dalam buku tugasnya terlihat jelas bahwa subjek dapat menirukan tulisan yang diinstruksikan untuk dia contoh semampu daya tangkapnya dan subjek mencontohnya dengan benar meski pada beberapa baris setelahnya ada beberapa kesalahan seperti misal menambahkan huruf-huruf yang tidak ada dalam contoh atau menulis 1 huruf dalam 2 baris. Hal ini lah yang justru menurut ahli menguatkan assesmen dan membedakan subjek dengan anak disleksia. Menurut keterangan praktisi ini, anak dengan disleksia tidak dapat menirukan contoh dengan benar melainkan huruf-hurufnya terbalik dan acak juga tidak menambahkan huruf diluar yang diinstruksikan. Wiwiek juga

mengatakan dari gambar yang subjek warnai dengan warna gelap yaitu hitam bermakna subjek sedang mengalami ketertekanan di dalam rumah. Hal ini dapat peneliti sambungkan dengan beberapa kegiatan subjek saat berada bersama keluarganya. Subjek mau melaksanakan shalat saat ibu atau kakaknya mengancam akan mengadukan subjek pada ayah, subjek mau berangkat ke sekolah setelah kakak atau ibunya mengancam untuk mengadukan subjek pada ayah jika subjek tidak sekolah. Subjek hanya akan shalat dan berangkat sekolah setelah mendapat ancaman. Ancaman yang dimaksud disini adalah sosok ayah yang ditakuti oleh subjek (IN: 12n ; 13l ; 14j ; 17d ; 20e; IN: 13m ; 14k; 20f).

Ahli selanjutnya adalah Psikolog Josina Judiari. Melihat gambar yang peneliti tunjukkan, kemudian men-scoring dengan alat test DAP (*draw a person*) yaitu *good-enough harris drawing test*, scoring tersebut menghasilkan 20 – dan 9 + dengan 29 kategori yang dilihat. Nilai + yang mencapai angka 9 menunjukkan bahwa subjek memiliki kematangan berpikir yang kurang sekali yakni berada pada angka 4. Dalam keterangannya dijelaskan bahwa subjek memiliki IQ rendah. Hal ini pula yang kemudian memperjelas bahwa subjek merupakan anak tunagrahita mampu latih.

Selain assesmen dari beberapa ahli yang telah dijabarkan di atas, peneliti juga memiliki assesmen pribadi mengenai subjek. Dari gambar rumah, pohon, dan orang yang telah digambar oleh subjek menunjukkan bahwa subjek tidak memiliki dimensi, kurang bisa menggambarkan imajinasinya dalam bentuk gambar. Subjek juga sering sekali menambahkan huruf-huruf atau angka-angka yang sebenarnya tidak ada dalam instruksi

yang dicontohkan padanya. Selain itu subjek memiliki kemampuan untuk menirukan instruksi dengan benar sesuai dengan kemampuan yang dia miliki. Beberapa tulisan tangan tersebut misalnya : “badak” menjadi “babak”, “tujuh” menjadi “tjuuh”, “delapan” menjadi “belapan”, “luas” menjadi “idas”, “11” menjadi “77”, “sebelas” menjadi “sedelash”, “baju baru” menjadi “daju daru”, “sembilan” menjadi “semdilan/semdilaan”, dan lain sebagainya. Secara pelafalan IN juga hanya dapat melafalkan kata akhir dalam setiap ucapannya, misal “atuu, uaa, igaa. Gaaa” katanya (IN : 11). Subjek juga memiliki kemampuan mengenal angka 1-3 saja, kemudian dengan adanya perlakuan dan pengulangan secara lebih intensif subjek dapat mengenal angka 1-30. Kemampuan yang jauh sekali dari kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh anak seumuran dengannya. Semua hal itulah yang kemudian membuat peneliti memberikan assesmen bahwa subjek merupakan anak tunagrahita sedang (mampu latih) dengan disleksia.

Orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan subjek mengetahui assesmen yang dilakukan oleh sekolah bahwa anaknya dikategorikan dalam anak tunagrahita, orang tua menyadari akan keterbatasan yang dimiliki oleh anak bungsunya tersebut (UD: 11-13). Namun orang tua subjek tidak ambil pusing dengan hal itu. Mereka hanya berfokus pada memaksimalkan apa yang telah subjek miliki saat ini. Hal yang terpenting menurut orang tua adalah membuat subjek bersedia ditemani belajar bersama keluarganya karena selama ini subjek tidak pernah mau belajar atau ditemani belajar oleh keluarganya. Subjek memilih bersedia belajar atau ditemani belajar oleh orang lain di luar keluarga mereka.

Berdasarkan hasil beberapa assesmen yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, orang tua dan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan assesmen bahwa subjek merupakan anak tunagrahita. Hal ini berdasarkan data-data yang dikumpulkan berupa tulisan tangan subjek, tes DAP, dan kemampuan subjek yang disesuaikan dengan umurnya sekarang. Namun orang tua tidak peduli dengan assesmen tersebut karena yang paling penting menurut mereka adalah subjek bersedia belajar dengan ditemani keluarga dan belajar bersama keluarganya. Penjelasan tentang assesmen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel.4.1. Assesmen Peneliti

Assesment Peneliti	Tulisan	Verbal
Tunagrahita sedang dengan disleksia	“G” menjadi “Ø”	“bah uu” untuk “abah guru”
	“21” menjadi “12”/ “29” menjadi “92”	“atu, ua, ga, pat, ma, mam, uh, pan, lan, uluh” untuk “satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh”
	“Sepeda” menjadi “sepeba”	“ma...em” untuk “mama, maem”
	“badak” menjadi “babak”	“bah uu muk-muk” untuk “abah guru ngamuk-ngamuk”
	“tujuh” menjadi “tujuuh”	“fekne” untuk “adekne”
	“bendungan” menjadi “benbungan”	“fung” untuk “tepung”
	“delapan” menjadi “belapan”	“hak” untuk “gak”
	“sembilan” menjadi “semdilan/semdilaan”	“ei” untuk “prei”
	“Luas” menjadi “idas”	“ma...pot” untuk “mama repot”
	“sepuluh” menjadi “sepuuuh”	“ma..wu” untuk “lima ribu”
	“11” menjadi “77”	
	“sebelas” menjadi “sedelash”	
	“baju baru” menjadi “daju daru”	
	“abah” menjadi “mama”	

Tabel. 4.2. Asesmen Ahli

Assesment	Pihak yang melakukan Asesment	Fakta
Autis	RS Lawang 3 tahun	Saat subjek berusia 3 tahun Rumah Sakit Lawang memvonis subjek sebagai anak autis (IY.29.6: 8c). dokter menyarankan agar subjek ditangani di rumah saja tanpa perlu diterapi (IY.29.6 :10). Selain vonis autis, subjek juga memiliki masalah dalam berbicara. Menurut keterangan yang didapat oleh ibunya subjek memiliki pita suara yang tidak lengkap sehingga membuat subjek kesulitan melafalkan kata (IY.29.6 : 12a).
Tunagrahita	Sekolah/SDLB	Sekolah <i>menjudge</i> dia seperti itu langsung dari pertemuan awal tanpa perlu ada psikotest terlebih dahulu karena pihak sekolah memang tidak memiliki tenaga psikolog, yang ada hanya guru dari PLB. Kemudian untuk mengkategorikan dia sebagai anak tunagrahita berat, sedang, atau ringan adalah dengan cara memantau perkembangan subjek saat berada di kelas. Dalam hal ini subjek termasuk anak tunagrahita sedang (mampu latih) (TU.28.6: 2-4).
	Wiwiek Joewono (Praktisi perkembangan dan pendidikan)	Gambar yang tidak memiliki dimensi. Kemampuan yang dimiliki subjek dalam gambar tersebut menunjukkan anak dengan usia 2 tahun. Dari tulisan tangan yang ada di buku tugas subjek Eyang Wiwiek juga menyatakan bahwa subjek merupakan anak tunagrahita mampu latih. Dalam buku tugasnya terlihat jelas bahwa subjek dapat menirukan tulisan yang diinstruksikan untuk dia contoh semampu daya tangkapnya dan subjek mencontohnya dengan benar meski pada beberapa baris setelahnya ada beberapa kesalahan seperti misal menambahkan huruf-huruf yang tidak ada dalam contoh atau menulis 1 huruf dalam 2 baris. Hal ini lah yang justru menurut ahli menguatkan assesment dan membedakan subjek dengan anak disleksia. Menurut keterangan beliau anak dengan disleksia tidak dapat menirukan contoh dengan benar melainkan huruf-hurufnya terbalik dan acak
	Dra. Josina Judiari	scoring dengan alat test DAP (<i>draw a person</i>) yaitu <i>good-enough harris drawing test</i> , scoring tersebut menghasilkan 20 – dan 9 + dengan 29 kategori yang dilihat. Nilai + yang mencapai angka 9 menunjukkan bahwa subjek memiliki kematangan berpikir yang kurang sekali yakni berada pada angka 4. Dalam keterangannya beliau menjelaskan bahwa subjek memiliki IQ rendah. Hal ini pula yang kemudian memperjelas bahwa subjek merupakan anak tunagrahita mampu latih.

2. Penilaian Kebutuhan

Dalam tahap ini berisi tentang kebutuhan yang dinilai untuk keperluan penelitian sehingga dapat menjadi bahan dalam pembuatan rancangan perlakuan. Penilaian kebutuhan ini didapatkan dari hasil assesmen yang telah dilakukan kepada subjek dan hasil *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan peneliti dengan keluarga subjek. Dari assesmen yang telah dilakukan kepada subjek, diketahui beberapa masalah yang ditemukan untuk penelitian ini, yaitu:

a. Subjek adalah anak tunagrahita

Dari beberapa assesmen yang dilakukan kepada subjek yakni assesmen dari ahli, assesmen dengan menggunakan tes DAP, serta assesmen peneliti dengan melihat kondisi faktual yang terjadi pada subjek yang kemudian ditinjau secara teori yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa subjek merupakan anak tunagrahita sedang. Assesmen ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari keluarga subjek. Peneliti mewawancarai ibu dan kakak subjek, sehingga diketahui bahwa pada saat berumur 3 tahun RS Lawang menyatakan bahwa subjek merupakan anak autis. Pada usia sekolah yakni pada usia kira-kira 11 tahun, Sekolah Dasar Luar Biasa tempat dia bersekolah menyatakan bahwa dia merupakan anak tunagrahita. Dari hal ini kemudian subjek meminta bantuan kepada beberapa ahli untuk menilai gambar subjek sehingga dapat ditemukan subjek termasuk dalam anak berkebutuhan khusus kategori apa. Dari hasil assesmen yang dilakukan oleh kedua ahli, peneliti dan orang tua, ditemukan bahwa subjek merupakan anak tunagrahita sedang yang tidak memiliki dimensi dalam menggambar, kemampuan subjek sangat rendah

diketahui dari *scoring test Draw a Person* yang menunjukkan nilai inteligensi subjek sangat rendah.

b. Subjek tidak mau belajar dengan keluarga

Dari hasil wawancara yang dilakukan, keluarga subjek bercerita bahwa subjek tidak pernah bersedia belajar ditemani atau belajar bersama keluarga. Jika subjek sedang belajar dan salah satu anggota keluarga menghampirinya, maka saat itu juga subjek akan meminta keluarga yang menghampirinya itu untuk pergi menjauh dari tempat subjek belajar sekarang, jika keluarga tersebut tidak mau pindah, maka subjek yang beranjak pindah ke kamarnya dengan mengunci pintu agar tidak ada lagi orang yang dapat mengganggunya belajar. tidak demikian halnya jika jika yang menghampiri subjek adalah orang lain di luar anggota keluarganya, dengan senang hati subjek akan menerima orang tersebut dan belajar bersama. Hal itulah yang dialami peneliti. Di dalam rumah, subjek hanya mau belajar bersama peneliti, tidak dengan keluarganya. Jika saat subjek belajar dengan peneliti datang salah satu anggota keluarga menghampiri, maka akan diminta untuk pergi meninggalkan kami yang sedang belajar. Subjek tidak menemukan kenyamanan dalam keluarganya sehingga dia mencari kenyamanan tersebut pada orang lain di luar keluarganya. Hal ini lah yang membuat subjek tidak ingin belajar dan atau ditemani belajar oleh keluarga melainkan lebih memilih belajar dengan orang lain di luar anggota keluarganya, dalam hal ini peneliti.

Hal ini dapat sangat menghambat pertumbuhan kemampuan yang dimiliki oleh subjek. Menurut Azzet (Azzet, 2010, p. 118) orang tua sangat

berperan penting dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak. Orang tua harus menciptakan kondisi yang nyaman, aman dan kondusif untuk membantu anaknya berkembang secara optimal. Orang tua harusnya menggunakan cara-cara positif dan kreatif untuk membuat potensi-potensi anak muncul dan berkembang optimal. Anak yang tumbuh tanpa ancaman akan lebih mudah berkembang dengan baik guna memaksimalkan potensi yang dimiliki anak.

Keluarga harus memulai membuat subjek merasa nyaman dan aman berada dengan mereka, khususnya saat belajar. Untuk itu diperlukan sedikit perlakuan agar keluarga dan subjek menjadi lebih dekat. Peneliti menggunakan modifikasi perilaku dari teori anak tunagrahita yakni dengan metode bermain. Dengan bermain, subjek akan dibiasakan belajar bersama keluarga tanpa perlu ada paksaan sehingga subjek pun merasa senang.

c. Guru yang monoton

Masalah ini ditemukan saat peneliti observasi di kelas subjek. Proses belajar mengajar di dalam kelas cenderung monoton. Dalam satu kelas ada beberapa kategori anak, mulai dari tunalaras, tunagrahita, dan tunanetra. Tidak hanya dalam kategori kekhususan mereka di campur dalam satu kelas, akan tetapi juga dalam tingkatan kelas. Dalam satu kelas yang ditempati oleh subjek, terdapat murid pra kelas 1, kelas 1, 2, 3, dan 4. Semua murid itu menjadi satu dalam satu ruangan yang tidak terlalu besar yang kemudian diberi pembatas agar dapat jadi dua kelas. Kelas itu berisi masing-masing 10 anak. Cara guru

mengajar adalah dengan bergantian, dimulai dari kelas yang paling tinggi, diberi pemahaman tentang materi kemudian diminta untuk mengerjakan tugas. Setelah itu berpindah pada kelas yang lain, menerangkan materi, menulis dan memberi tugas, begitu juga dengan kelas yang lainnya. Kelas yang paling kecil, diminta menulis di buku catatan mereka masing-masing sesuai dengan contoh yang telah dituliskan oleh guru di papan tulis berwarna hitam itu. Cara mengajar yang sangat membosankan bagi anak berkebutuhan khusus seperti mereka yang ada di kelas itu. Seharusnya mereka mendapat penanganan yang khusus, dengan begitu sekolah dapat memaksimalkan kemampuan anak sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh anak terlepas dari kekurangan yang mereka miliki.

Menurut Bahri (2006) guru yang sering memberikan tugas dengan monoton (tidak variatif) dapat membuat siswa merasa jenuh dan bosan, terlebih pada anak tunagrahita. Anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita sedang memerlukan penanganan khusus dalam pengajaran dan pembelajaran untuk menghindari rasa bosan terhadap mata pelajaran dan guru yang monoton. Untuk itu diperlukan guru yang memiliki ide-ide kreatif dalam membina anak tunagrahita sedang agar anak dapat mengembangkan potensinya dengan maksimal.

Dari beberapa masalah yang ditemukan, peneliti kemudian berdiskusi dengan keluarga subjek sehingga dirumuskan beberapa kebutuhan yang akan menjadi bahan untuk rancangan penelitian, yaitu:

- 1) Bermain sambil belajar

Kebutuhan ini dinilai sangat penting untuk dapat menunjang kemampuan subjek berkembang dengan maksimal dalam bidang yang disenanginya. Hal ini dilihat dari metode pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah tempat subjek belajar yang monoton. Dari pembelajaran yang monoton subjek belum mengenal angka 1-10. Sedangkan harusnya, di kelas 2 ini subjek bisa membilang angka 1-10. Hal yang menjadi pertimbangan dalam penemuan kebutuhan bermain sambil belajar adalah karena anak-anak sangat suka bermain. Dengan bermain subjek lebih merasa nyaman, dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak merasa tertekan. Metode ini dinilai lebih bisa membuat subjek belajar dan mengembangkan kemampuan yang dia miliki.

Menurut Efendi, kegiatan bermain sangat bermanfaat untuk terapi anak tunagrahita. Tanpa bermain hidup anak akan terasa sangat membosankan dan dengan membuat kondisi belajar layaknya bermain, anak dapat lebih merasa belajar menyenangkan dan lebih efektif. Hal ini juga didukung oleh Jacques Rosseau (dalam Juwadi:2013) yang menyatakan bahwa bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dalam perkembangan seorang anak. Gerakan yang dilakukan sesuai dengan yang mereka inginkan, misalnya berlari, melompat, meloncat, bergulingan bahkan melakukan tindakan-tindakan tertentu. Jangan selalu memaksa anak dan melakukan kritikan terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan anak.

Indikator keberhasilan yang diinginkan orang tua dan peneliti dari kebutuhan ini adalah subjek merasa nyaman dengan keluarganya, yakni

subjek bersedia belajar dan atau ditemani belajar oleh keluarga tanpa adanya paksaan. Terciptanya kondisi keluarga yang kondusif untuk membuat anak berkembang optimal.

2) Matematika

Mata pelajaran matematika dipilih karena kesukaan subjek pada matematika. Menurut keluarga, hal yang disukai subjek adalah matematika dan menggambar. Sehingga pelajaran yang akhirnya diambil untuk menjadi rancangan penelitian adalah pelajaran matematika. Pelajaran matematika akan diberikan dengan cara yang berbeda yakni dengan menggunakan metode bermain sambil belajar agar subjek dapat lebih mudah memahami matematika dengan baik. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Tedjasaputra (2001), kegiatan bermain akan membuat anak merasa senang dan tidak perlu belajar dengan serius, tanpa mereka sadari mereka telah belajar berbagai hal dengan bermain seperti mengenal warna saat melihat bunga-bunga, menghitung jumlah bunga, dan lain sebagainya.

Indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti dan keluarga adalah terciptanya hasil belajar matematika anak sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk murid SDLB kelas II, yakni dapat mengenal simbol angka 1-10, dapat menulis angka 1-10, dan dapat membilang banyak benda 1-10. Sedang kemampuan subjek saat ini adalah subjek telah mengenal simbol angka 1-3, dapat menuliskan angka 1-3, dan dapat membilang banyak benda 1-3.

3) Belajar bersama keluarga

Kebutuhan ini dinilai yang paling penting karena keluarga adalah guru pertama, lingkungan pertama bagi anak. Dalam assesmen yang dilakukan di awal penelitian ini bahwa hubungan subjek dengan keluarga tidak terlalu dekat. Ayah tidak mengerti bahasa subjek, yang dapat mengerti bahasa subjek adalah ibu dan kakaknya. Subjek juga tidak mau ditemani belajar atau belajar bersama dengan keluarganya. Hal ini yang kemudian mendasari bahwa subjek dan keluarga sangat membutuhkan kondisi dimana subjek bersedia belajar bersama atau sekedar ditemani belajar oleh keluarga, tidak dengan orang lain di luar keluarga subjek. Selain itu, kebutuhan ini juga merupakan permintaan dari keluarga. Keluarga menginginkan agar subjek lebih dekat dengan mereka, agar membuat subjek merasa nyaman belajar bersama keluarganya.

Setelah dirumuskan kebutuhan-kebutuhan dalam penelitian ini, peneliti dan orang tua memilih barang apa saja yang akan digunakan sebagai media bermain sambil belajar. Dari diskusi tersebut menghasilkan tablet dan aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalamnya, *hand phone*, poster angka, angka plastik yang ditempel di pintu lemari es, gelang, bunga, batu kerikil, dan benda lainnya yang dapat digunakan, tidak ada pembatasan pada media untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh keluarga demi mengembangkan potensi yang dimiliki oleh subjek. Dengan penilaian yang seperti ini, orang tua akan lebih kreatif dan bebas memilih benda apapun yang ada di sekitar lingkungan subjek untuk dapat digunakan.

Tabel.4.3. Penilaian Kebutuhan

No	Masalah	Kebutuhan
1	Subjek adalah anak tunagrahita yang suka matematika dan menggambar	Bermain sambil belajar
2	Tidak mau belajar dengan keluarga	Belajar bersama keluarga
3	Guru yang monoton	Belajar matematika

Perlakuan bermain sambil belajar ini akan dilakukan secara intensif dan berulang-ulang. Hal ini dilakukan untuk mendukung kapasitas penyimpanan memori yang dimiliki oleh subjek sebagai tunagrahita sedang. Tentunya dengan pembiasaan belajar dengan keluarga agar terjalin hubungan emosional yang lebih dekat antara subjek dengan keluarganya. Subjek akan dibiasakan dengan sosok keluarga yang secara tidak sengaja akan menemaninya belajar. setelah subjek terbiasa dan mulai nyaman dengan hal itu, akan dicoba dengan keluarga yang mulai memberi pengarahan dan apresiasi terhadap tugas yang dilakukan oleh subjek.

B. TINDAKAN

Tindakan adalah sebuah proses intervensi dalam penelitian ini. Tindakan ini mengacu pada penilaian kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti dan keluarga subjek. Dideskripsikan tentang proses jatuh bangunnya siklus, perjalanan pada masing-masing siklus, media apa saja yang akhirnya dipakai dalam penelitian dengan metode bermain sambil belajar ini. Sebelum melakukan tindakan yang telah dirancang bersama keluarga subjek, peneliti melakukan *pre-test*.

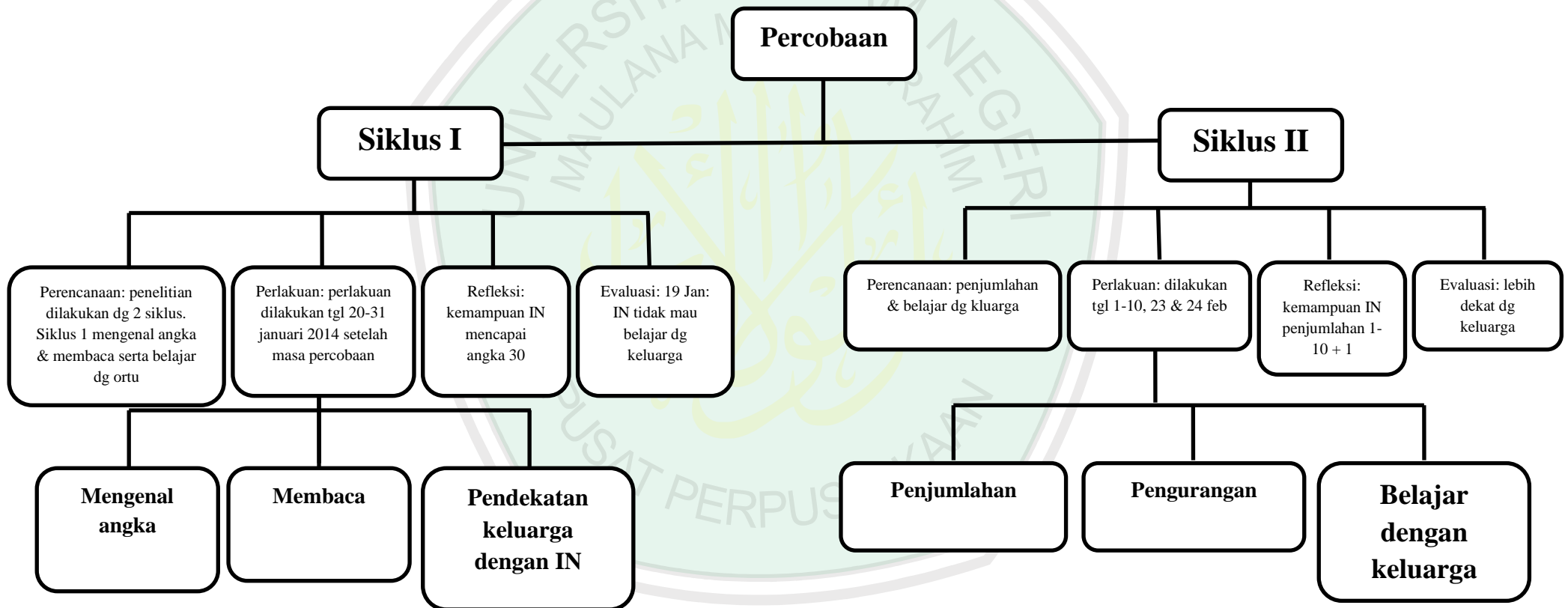
Pre-test dilakukan pada tanggal 16 Januari 2014 untuk melihat kemampuan IN sebelum diberi perlakuan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, memberi beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh subjek. Dari tahap ini dapat diketahui bahwa IN belum bisa menuliskan kata “ayah” dan “mama”, IN sudah bisa menuliskan nama panggilannya dan sudah dapat menghitung angka 1-3.

Setelah dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal subjek, tahap selanjutnya dilakukan percobaan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana IN tertarik pada metode bermain sambil belajar. Tahap percobaan dilakukan selama 3 hari yaitu pada tanggal 17-19 Januari 2014. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah; tanggal 17 Januari IN belajar menulis kata “ayah” dan “mama”. Hal ini dilakukan berulang-ulang untuk membantu IN mengingat dua kata tersebut dengan baik. Setelah pengulangan dilakukan sebanyak kurang lebih 25 kali untuk tulisan dari dua kata tersebut, akhirnya IN dapat menuliskannya dengan benar. Namun setelah beberapa kali IN menulis kata “ayah” tiba-tiba di kolom selanjutnya ia menuliskan kata “mama” tanpa ada instruksi dari peneliti sebelumnya. Hal itu terjadi naluriah dari keinginan subjek. Subjek dapat menuliskan apa yang dicontohkan kepadanya sesuai dengan kemampuan dan daya tangkap yang dia miliki. Namun subjek juga dapat menuliskan kata sesuai dengan keinginannya, seperti yang terjadi saat diminta menulis kata “ayah” yang dia tulis kemudian adalah kata “mama”. Subjek dapat membedakan arti dari tulisan kata “ayah” dan “mama” namun dia menuruti apa yang dia inginkan. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa subjek lebih dekat dengan sosok mama di dalam keluarganya. Tanggal 18 Januari IN belajar menulis

seluruh abjad dengan benar namun masih terdapat kekeliruan pada huruf “G”. Selanjutnya IN belajar mengurutkan angka 1-10 dengan benar dan belajar menulis bilangan “satu” dengan benar. IN mendapatkan hadiah berupa *biscuit* saat dia berhasil mengerjakan tugasnya dengan benar. Tanggal 19 Januari IN bermain bersama teman-temannya. Kami sebut permainan ini sebagai permainan kata. peserta yang berjumlah 6 orang dibagi menjadi 2 tim dan masing tim diberi waktu selama 2 menit untuk menuliskan kata sebanyak-banyaknya di papan tulis. Dalam permainan ini masing-masing peserta belajar tentang bekerjasama dengan anggota timnya masing-masing dan belajar mengantre, menunggu gilirannya tiba untuk menuliskan kata di papan. Selain itu mereka juga dapat belajar berhitung yakni dengan menghitung jumlah kata yang telah mereka peroleh dalam masing-masing tim. Tim yang paling banyak menghasilkan kata adalah tim yang jadi pemenangnya. IN ikut menghitung bersama dengan teman-temannya berapa kata yang telah kelompoknya kumpulkan (IN:3-5).

Dari masa percobaan yang telah dilakukan peneliti selama 3 hari, dapat diambil kesimpulan bahwa metode bermain sambil belajar dapat dilanjutkan untuk membantu IN belajar dan mengembangkan kemampuan yang dia miliki dengan baik. Pengambilan kesimpulan ini juga berdasarkan atas hasil diskusi (FGD) antara peneliti dengan keluarga subjek. Keluarga menyatakan metode ini dapat dilakukan untuk membantu subjek dapat berkembang optimal, terutama untuk mendekatkan subjek dengan keluarga. Untuk itu keluarga subjek bersedia membantu peneliti selama proses penelitian ini dan mereka berharap agar bisa menerapkannya pada subjek saat dan setelah penelitian ini dilakukan. Penjelasan ringkas tentang bagian ini dapat dilihat pada skema di bawah (skema.4.2).

Skema.4.2.
Pelaksanaan Perlakuan



Dari skema di atas dapat dilihat, setelah dilakukan tahap percobaan maka di lakukan tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah tindakan siklus 1. Pada tahap ini peneliti dan keluarga memutuskan media yang akan digunakan dalam proses perlakuan adalah tablet, hp, dan beberapa alat bantu berhitung yang telah disediakan oleh keluarga seperti poster angka, angka yang ditempel di pintu lemari es, dan alat berhitung dari plastik. Tahap ini dilakukan selama 5 hari yakni pada tanggal 20, 28, 29, 30 dan 31 Januari 2014.

Proses intervensi dilakukan dengan memberdayakan berbagai media yang disediakan keluarga di rumah untuk menjadikan rumah sebagai pusat belajar subjek. Pengulangan dilakukan berkali-kali untuk mempermudah subjek mengingat apa yang telah dipelajarinya. Seperti pada saat belajar menulis kata “ayah” dilakukan pengulangan hingga 20 kali sampai subjek dapat menuliskannya dengan benar tanpa melihat contoh (IN:1g ; 2b), untuk tulisan kata “mama” subjek membutuhkan pengulangan sebanyak 10 kali hingga akhirnya subjek dapat menuliskannya dengan benar (IN:2c). Subjek kemudian menuliskan bilangan “satu” dan membutuhkan waktu yang lebih banyak dari kata sebelumnya yakni pengulangan dilakukan hingga 25 kali sampai subjek benar-benar dapat menuliskan bilangan tersebut tanpa melihat contoh (IN:4d). Pengulangan juga dilakukan untuk belajar berhitung yakni menjumlahkan angka. Dimulai dari yang paling sederhana dan paling mudah (IN:6e). Subjek mengulang-ulang kembali hitungannya hingga akhirnya subjek dapat menulis dan menghitung angka 21 dan angka 22 dengan benar tanpa perlu diberi contoh terlebih dahulu (IN:8q ; 21h).

Dalam proses bermain dan pengulangan pada siklus 1 ini subjek sudah dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar tanpa diberi ada yang memberi tahu terlebih dahulu angka mana yang seharusnya didahulukan (IN:4c). Hal ini juga terjadi saat subjek bermain bersama teman-temannya di teras rumah. Mereka bermain kata dengan membentuk 2 tim dan masing-masing tim harus mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya agar mereka dapat menjadi pemenang dalam permainan ini. Dalam permainan ini subjek terlihat senang meski akhirnya subjek dan kelompoknya kalah karena menghasilkan kata lebih sedikit dari kelompok lawan. Dari permainan ini subjek dan teman-temannya dapat belajar tentang kekompakan antar tim, bekerjasama dengan kelompok, belajar menunggu giliran, dan berhitung tentunya dengan menghitung jumlah kata yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok (IN:5c). Setelah bermain kata, subjek dan teman-temannya bermain lompat tali. Dalam permainan lompat tali subjek dan teman-temannya dapat belajar berhitung dengan menghitung jumlah lompatan dari masing-masing individu yang mendapat giliran bermain lompat tali (IN:14b). Selain menghitung angka dengan bermain kata dan lompat tali, subjek juga berhitung dengan menggunakan media yang disediakan oleh keluarganya yakni angka yang ditempel di pintu lemari es (IN:14a).

Mendukung misi untuk menjadikan rumah sebagai pusat belajar subjek belajar dengan bermain di halaman rumah yang ditanami beberapa pohon hias. Beberapa pohon yang menghiasi halaman rumah dijadikan sebagai media belajar yakni dengan mengenalkan jenis-jenis bunga, warna-warna yang menghiasinya, dan menghitung jumlah pohon yang ada di halaman rumahnya tersebut (IN:6c).

Setelah puas bermain di halaman rumah, subjek memasuki ruang keluarga dan menggambar beberapa pohon dan menghitung jumlah pohon yang dia gambar (IN:6d). Media lain yang subjek gunakan untuk belajar adalah toples kue yang ada di meja, ia menghitung jumlahnya sambil ditemani oleh ibu subjek (IN:21c).

Salah satu dari banyak media yang dapat subjek gunakan untuk belajar adalah media *handphone*. Media ini menyediakan aplikasi *easy math* yang subjek gunakan untuk belajar menghitung jumlah hewan. Saat permainan dimulai subjek diminta untuk menghitung jumlah hewan yang dimunculkan di layar dengan beberapa alternatif pilihan jawaban. Namun permainan itu ia akhiri pada level jumlah hewan 10 (IN:7c ; 8j). kemudian ia mengganti permainannya dengan aplikasi menghitung angka 1-9. Dalam aplikasi ini subjek dapat belajar mengenal angka dan mengucapkan angka-angka tersebut (IN:8d).

Subjek bercerita bahwa ia baru saja belajar bersama ayahnya. Mereka belajar hitungan hingga angka 30 (IN:17c). ayah juga mengajarnya cara berhitung dengan menggunakan kalkulator (IN:19c). Subjek juga mulai belajar bersama ibu, sambil menonton televisi ibu mengajarkan subjek berhitung dengan menunjukkan nomor-nomor yang ada pada tombol *remote* dan angka-angka yang muncul pada layar televisi hingga angka 20 (IN:8l).

Dilain kesempatan media yang kami gunakan adalah kartu wayang. Peneliti bermain kartu wayang bersama subjek dan kakak subjek. Dari permainan kartu wayang subjek belajar mengenal angka dengan menyebutkan angka-angka yang ada di kartu wayang tersebut (IN:20b-23a). Kami juga bermain dengan

membuat adonan kue dan membentuknya dengan berbagai cetakan yang lucu, kemudian subjek menghitung jumlah adonan yang telah ia bentuk (IN:9j). Pada saat makan, kakak mengajarkan subjek berhitung dengan menghitung jumlah tempe yang ada di piring subjek dan jumlah gelas air di atas meja (IN:10f-10g).

Pada siklus I ini ujian dilaksanakan pada hari terakhir yakni pada tanggal 31 Januari 2014. Ujian ini dilaksanakan oleh peneliti yang ditemani oleh ibu dan kakak subjek. Peneliti memberikan instruksi pada subjek untuk menuliskan angka 1-20 di buku catatannya yang kosong. Hasilnya, subjek dapat menuliskan angka 1-20 dengan benar dan justru menambahkan angka 21 dalam tulisan itu.

Pada siklus 2 subjek mulai belajar penjumlahan. Kami mulai dengan soal paling dasar yaitu dengan soal $1+1$, perlu pengulangan beberapa kali untuk membuat subjek mengerti cara main hitungan penjumlahan (IN:6e). Setelah ia mengerti dan dapat mengerjakan soal dasar tentang penjumlahan, kami memberinya soal penjumlahan yang lain, soal penjumlahan dengan hasil 8, setelah ia benar-benar telah bisa dengan soal-soal itu kami beri ia soal dengan hasil 11. Subjek mengerjakan soal-soal penjumlahannya dengan menggunakan jari-jari tangan dan kaki (IN:11b ; 12h ; 13f). Saat bermain dengan temannya ia juga belajar berhitung mencapai angka 20, yakni dengan menghitung jumlah lompatan tali yang berhasil dicapai temannya (IN:12f).

Subjek teringat ia pernah diajari ayahnya cara menghitung dengan menggunakan kalkulator, ia pergi ke kamar ayahnya dan mengambil media tersebut untuk ia jadikan sebagai alat yang dapat membantu mengerjakan soal-

soal penjumlahan yang diberikan padanya dengan lebih cepat. Namun ibu mengambil media tersebut dari tangan subjek dan menggantinya dengan alat berhitung sempoa dari plastik. Ibu tidak memperbolehkan subjek menghitung dengan kalkulator (IN:14d). Kemudian dengan terpaksa subjek menggunakan alat yang diberikan oleh ibunya dan menghitung 2 biji menjadi satu. Menurut sang ibu subjek memang selalu menghitung 2 biji dianggap satu dan ibu terus mengajarkan dengan alat itu agar subjek dapat menghitung satu persatu dari masing-masing biji alat tersebut (IN:14f). Setelah ia terlihat bosan menggunakan alat tersebut, peneliti mengajak subjek menyelesaikan sisa soal dengan menggunakan jari-jari (IN:14h).

Subjek membutuhkan waktu lebih lama dan pengulangan yang lebih banyak untuk dapat mengerjakan soal pengurangan (IN:11c). Hingga akhirnya peneliti mencoba dengan menggunakan soal cerita dan bantuan dari jari-jari untuk membuat subjek mengerti cara mengerjakan soal pengurangan dan ternyata subjek memang lebih mudah memahami soal-soal pengurangan dengan metode itu (IN:11e). Subjek menyelesaikan soal pengurangan dengan soal dibacakan seperti cerita dan menghitung jumlah jari-jari (IN:11g ; 13h).

Saat sudah jenuh dengan berbagai media belajar berhitung dan membaca yang disediakan dalam tablet dan hp, subjek mengganti permainannya dengan aplikasi yang lebih ringan dari permainan sebelumnya seperti *talking panda* dan mewarnai (IN:7-13). Tidak hanya dengan mengganti aplikasi tapi terkadang subjek juga mengganti permainannya dengan pergi keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya (IN:9l).

Subjek menyukai kegiatan menggambar dan mewarnai. Kegiatan itu juga merupakan salah satu media yang ada dalam tablet kesayangannya. Namun saat mewarnai gambar, subjek memilih warna gelap untuk menghiasi gambar-gambar yang ia pilih dan lebih dominan pada warna hitam seolah sedang mati lampu, gelap gulita (IN:8-12).

Selain belajar tentang berhitung, subjek juga memiliki semangat yang tinggi dalam belajar mengaji. Subjek mengajak peneliti mengaji dengan membawa *tartil juz 4* miliknya (IN:7e). Meski waktu sudah menunjukkan waktu beristirahat karena besok subjek harus sekolah namun subjek tetap meminta peneliti mendengarkannya mengaji (IN:7g). Menurut ibunya subjek memang mempunyai semangat yang tinggi. Biasanya subjek tidak mau diajak bepergian jauh karena tidak mau bolos sekolah madrasah (IN:7j). Di bulan ini bahkan subjek mendapat penghargaan menjadi murid paling rajin di sekolah madrasah. Hal ini juga terlihat dari presensi mengaji yang penuh tanda subjek selalu masuk yang ia tunjukkan pada peneliti (IN:7f ; 7h; 7i).

Subjek lebih semangat belajar ketika mendapat hadiah. Namun hal ini membuat subjek ketergantungan atau kecanduan terhadap hadiah. Setiap kali dia berhasil mengerjakan tugasnya atau menjawab permainannya dengan benar ia akan meminta hadiah. Jika yang sedang belajar bersamanya memegang *biscuit*, maka ia akan minta *biscuit* itu sebagai hadiah keberhasilannya namun jika yang sedang belajar bersamanya tidak membawa apa-apa, maka ia akan minta hadiah berupa “tos” untuk merayakan keberhasilan yang telah ia peroleh. Keluarga terkadang menambahkannya dengan pujian terhadap subjek seperti “subjek pintar,

subjek hebat” dan lain sebagainya (IN:4-14). Hal ini juga terjadi saat subjek tidak sengaja memencet jawaban yang benar pada aplikasi *easy math*, ia tetap meminta hadiah meski atas keberhasilan yang tidak sengaja tersebut (IN:13d).

Ujian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2014. Soal diberikan oleh ibu kepada subjek berupa beberapa soal penjumlahan yang maksimal hasilnya mencapai angka 11. Proses pengerjaan soal ini diselingi bercanda bersama kakak dan ibu subjek. Sebelum soal berakhir, subjek pergi ke kamarnya dan kembali dengan membawa kalkulator. Ibu langsung menukarkan alat itu dengan alat bantu berhitung lainnya yaitu dengan sempoa plastik. Subjek tidak diperbolehkan menggunakan bantuan kalkulator dalam pengerjaan soal ujian kali ini. Dengan sedikit merajuk, subjek menyelesaikan soal-soal yang diberikan kepadanya dengan menggunakan alat bantu berhitung sempoa plastik. Dan hasilnya subjek berhasil mengerjakan soal ujian tersebut dengan baik dan benar.

Dalam proses intervensi ini ada perbedaan dari rencana awal rancangan intervensi. Di rencana awal terdapat 3 siklus dengan rincian siklus 1 bermain sambil belajar tentang mengenal angka, siklus 2 bermain sambil belajar tentang membaca, dan siklus 3 bermain sambil belajar tentang penjumlahan. Pada proses intervensi rancangan ini berubah menjadi 2 siklus saja dengan rincian siklus 1 bermain sambil belajar tentang mengenal angka, mengenal warna dan membaca, dan siklus 2 bermain sambil belajar tentang belajar membaca, penjumlahan dan pengurangan. Perubahan jadwal ini terjadi karena menyesuaikan dengan kondisi di lapangan pada awal pelaksanaan siklus 1 yaitu saat bosan subjek mengganti permainannya pada aplikasi belajar membaca dan subjek membutuhkan bisa

membaca sebelum dia belajar penjumlahan dan pengurangan sehingga rencana awal dirubah dan dipangkas menjadi 2 siklus saja.

Media yang digunakan akhirnya berkembang. Tidak hanya tablet, hp dan alat berhitung yang sudah dibelikan oleh keluarga, namun juga bertambah pada pohon hias, hasil gambar subjek, toples kue, batu kerikil, lauk dan gelas air mineral. Hal ini terjadi sesuai dengan situasi dan kondisi, media-media tersebut muncul mendukung misi peneliti dan keluarga untuk menjadikan rumah sebagai pusat belajar subjek.

C. PERUBAHAN-PERUBAHAN

Perlakuan ini menerapkan prinsip-prinsip belajar untuk mengadakan perubahan. Perubahan-perubahan tersebut adalah: (1) peningkatan, (2) pemeliharaan, (3) pengurangan atau penghilangan, dan (4) perkembangan atau perluasan (Purwanto, 2012, p. 12).

Deskripsi hasil penelitian ini berdasarkan pada urutan kondisi subjek, yaitu kondisi *pre* dan *post*. Kondisi *pre* adalah kondisi sebelum subjek dan keluarga diberi perlakuan atau intervensi yang meliputi kemampuan subjek, dukungan keluarga kepada subjek dan media apa saja yang disediakan oleh keluarga untuk menunjang kegiatan subjek dalam belajar. Dalam kondisi *pre* ditemukan bahwa subjek sudah mengenal angka 1-3 dan dapat menuliskannya tanpa perlu ada contoh terlebih dahulu. Subjek mendapatkan dukungan berupa media tablet sebagai penunjang yang dapat membantu subjek untuk mempermudah belajarnya.

Tablet tersebut diisi beberapa aplikasi yang dapat subjek gunakan untuk belajar secara menyenangkan. Selain media tablet, terdapat beberapa tempelan angka plastik dan poster angka yang dapat membantu subjek mengenal angka.

Kondisi *post* yaitu kondisi subjek dan keluarganya setelah perlakuan, menggambarkan orang tua bersedia bekerjasama dengan peneliti untuk mewujudkan rumah sebagai pusat belajar subjek. Hal ini merupakan dukungan awal yang baik bagi peneliti untuk dapat mengoptimalkan kemampuan subjek dan mengakrabkan subjek dengan keluarganya. Peneliti membangkitkan dan membantu menyadarkan orang tua bahwa keluarga adalah tempat belajar yang paling baik bagi subjek, rumah dapat menjadi pusat belajar yang dapat mengoptimalkan kemampuan subjek.

1. Siklus I

Sebelum peneliti membahas tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus ini, akan dibahas terlebih dahulu tentang target-target yang telah direncanakan untuk siklus pertama ini, yaitu:

- a. Subjek dapat mengenal, mengucapkan dan menuliskan angka 1-20 dengan benar tanpa perlu melihat contoh.
- b. Subjek dapat belajar bersama atau ditemani belajar oleh keluarga.
- c. Subjek dapat menuliskan bilangan dari angka 1-5 dengan benar tanpa contoh.

Dari beberapa target yang telah dirancang sebagai tolok ukur keberhasilan pada siklus I, ada beberapa perubahan-perubahan yang terjadi pada subjek di siklus I ini. Perubahan-perubahan tersebut adalah:

- a. Subjek telah mengenal simbol angka 1-20, bahkan lebih dari angka yang telah ditargetkan yakni pada angka 30. Subjek dapat menuliskan angka 1-30 dengan baik sesuai dengan batas kemampuan yang dia miliki tanpa contoh. Perubahan ini terjadi dengan dilakukannya pengulangan secara intensif dengan metode yang menyenangkan dan tidak membuat subjek bosan. Dengan metode bermain sambil belajar, subjek lebih bebas berekspresi sesuai dengan apa yang diinginkannya tanpa perlu merasa terbebani dengan pelajaran. Hal yang tak kalah penting adalah kenyamanan yang diberikan oleh keluarga. Sebelumnya, subjek tidak pernah bersedia ditemani belajar atau belajar bersama dengan keluarganya. Kenyamanan yang didapatkan subjek saat ini sangat menunjang terjadinya perkembangan yang memaksimalkan potensi yang dia miliki. Keluarga membuat subjek merasa lebih nyaman belajar di rumah, belajar yang menyenangkan.
- b. Subjek belajar bersama keluarga. Pada siklus I ini sbuyek telah bisa belajar bersama keluarganya tanpa merasa terganggu dengan hadirnya mereka. Dalam kondisi ini awalnya subjek mengusir anggota keluarga yang menghampiri tempat subjek belajar, namun dengan pembiasaan yang seolah-olah tidak sengaja subjek tidak menyadarinya hingga akhirnya subjek merasa nyaman sendiri dengan kondisi dimana orang tua atau kakaknya menemaninya belajar. keadaan yang dibuat di sini adalah keluarga

sengaja di masukan ke dalam tempat dimana subjek akan belajar bersama peneliti, kemudian peneliti menghampiri keluarga tersebut dan mengajak subjek belajar di tempat yang sama. Kondisi-kondisi seperti itu selalu dilakukan berulang-ulang agar subjek lebih bisa nyaman dan terbiasa didampingi keluarganya saat belajar.

- c. Subjek dapat menuliskan bilangan “satu” dengan baik tanpa perlu contoh. Perkembangan dalam bagian ini tidak sesuai dengan target yang telah direncanakan semula. Semula direncanakan bahwa subjek dapat mencapai perkembangan bilangan “satu” sampai “lima”, namun faktanya pada siklus pertama ini, subjek hanya dapat mencapai bilangan awalnya saja tanpa contoh. Tulisan bilangan yang lainnya perlu contoh terlebih dahulu baru kemudian subjek menirukan tulisan tersebut. Hal ini karena kurangnya pengulangan yang dilakukan oleh peneliti dan keluarga saat menemani subjek bermain sambil belajar.

2. Siklus II

Dari beberapa perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus pertama, dilakukan evaluasi terhadap program-program yang belum tercapai. Program yang belum tercapai sesuai target adalah menulis bilangan “satu” sampai “lima”. Hal ini menjadi bahan untuk diteruskan ke siklus selanjutnya. Dari perlakuan di siklus I ditemukan masalah baru yakni saat mewarnai gambar, subjek selalu menggunakan warna hitam untuk gambar yang diwarnai ataupun latarnya. Hal

ini juga menjadi tambahan dalam program siklus selanjutnya. Berikut beberapa target yang dirumuskan untuk siklus II:

- a. Subjek dapat menuliskan bilangan “satu” sampai bilangan “lima” tanpa melihat contoh. Hal ini merupakan program lanjutan dari siklus I yang belum tercapai sesuai target.
- b. Subjek dapat mewarnai dengan warna selain hitam. Mewarnai dengan menggunakan warna hitam adalah masalah baru yang ditemukan peneliti dalam siklus I, sehingga perlu rasanya hal ini juga dimasukkan dalam target keberhasilan pada siklus II. Subjek sudah mengenal beberapa warna namun dalam mewarnai gambar yang ada di salah satu aplikasi tabletnya, dia selalu menggunakan warna hitam.
- c. Belajar bersama keluarga. Pada siklus I subjek sudah bisa belajar bersama dengan keluarga, namun hubungan ini dirasa kurang dekat oleh keluarga sehingga hal ini perlu dilakukan pembiasaan lagi dalam siklus II.
- d. Subjek dapat mengerjakan soal penjumlahan 1-5.

Target-target tersebut yang kemudian menjadi program dalam siklus II.

Dalam siklus II, ditemukan beberapa perubahan, yaitu:

- a. Bermain sambil belajar. Metode yang digunakan dalam siklus II ini sama dengan siklus I. Peneliti dan keluarga bermain bersama subjek dengan permainan edukatif yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh subjek. Belajar dengan cara yang menyenangkan.

- b. Subjek dapat menuliskan bilangan “satu” sampai bilangan “lima”. Pengulangan lebih sering dilakukan oleh keluarga dan peneliti untuk membantu subjek mengingat bilangan-bilangan tersebut.
- c. Subjek dapat mewarnai dengan warna selain hitam. Pada siklus II ini subjek sudah mau menggunakan warna lain selain warna hitam untuk menghiasi gambarnya. Namun warna yang digunakan masih dominan warna gelap. Keluarga dan peneliti memasukkan konsep-konsep mewarnai dengan warna cerah secara berulang, disertai dengan contoh yang diberikan oleh kakak terlebih dahulu kemudian subjek mewarnai gambar sesuai dengan yang dicontohkan atau dengan memilih warna lain. Subjek telah bisa memilih warna berbeda dari hitam namun masih dominan pada warna-warna gelap.
- d. Belajar bersama keluarga. Program ini hanya menguatkan hasil dari siklus I. subjek dibuat lebih dekat dengan keluarga. Subjek terbiasa belajar dengan keluarga tanpa perlu didampingi peneliti. Dalam kondisi ini, terkadang peneliti hanya menjadi *observer* dari luar tempat subjek belajar dengan keluarganya. Dengan begitu subjek tidak ketergantungan terhadap peneliti melainkan lebih menikmati kegiatan bermain sambil belajar dengan keluarga.
- e. Subjek mengerjakan soal penjumlahan 1-5. Dalam rancangan yang disusun oleh peneliti dan keluarga, dikatakan bahwa target subjek pada penjumlahan sampai pada angka 5. Namun fakta di lapangan menyatakan bahwa subjek telah dapat mengerjakan soal penjumlahan 1-5 di hari kedua, sehingga orang tua menambahkan penjumlahan 6-10 yang masing-masing ditambah 1.

Diperoleh hasil bahwa subjek telah dapat mengerjakan soal penjumlahan angka 1-10 yang masing-masing ditambah 1. Hal ini terjadi karena orang tua sangat bersemangat dalam mengajari subjek penjumlahan dan pengulangan-pengulangan dilakukan lebih sering dari program yang lainnya. Ibu bahkan lebih sering memberikan subjek soal-soal penjumlahan yang hasil totalnya tidak lebih dari angka 11. Pemberian soal itu diberikan dengan cara yang santai, tidak memaksa subjek untuk menyelesaikan soal tersebut, tetap orang tua atau kakak memikirkan kenyamanan subjek dalam proses bermain sambil belajar ini.

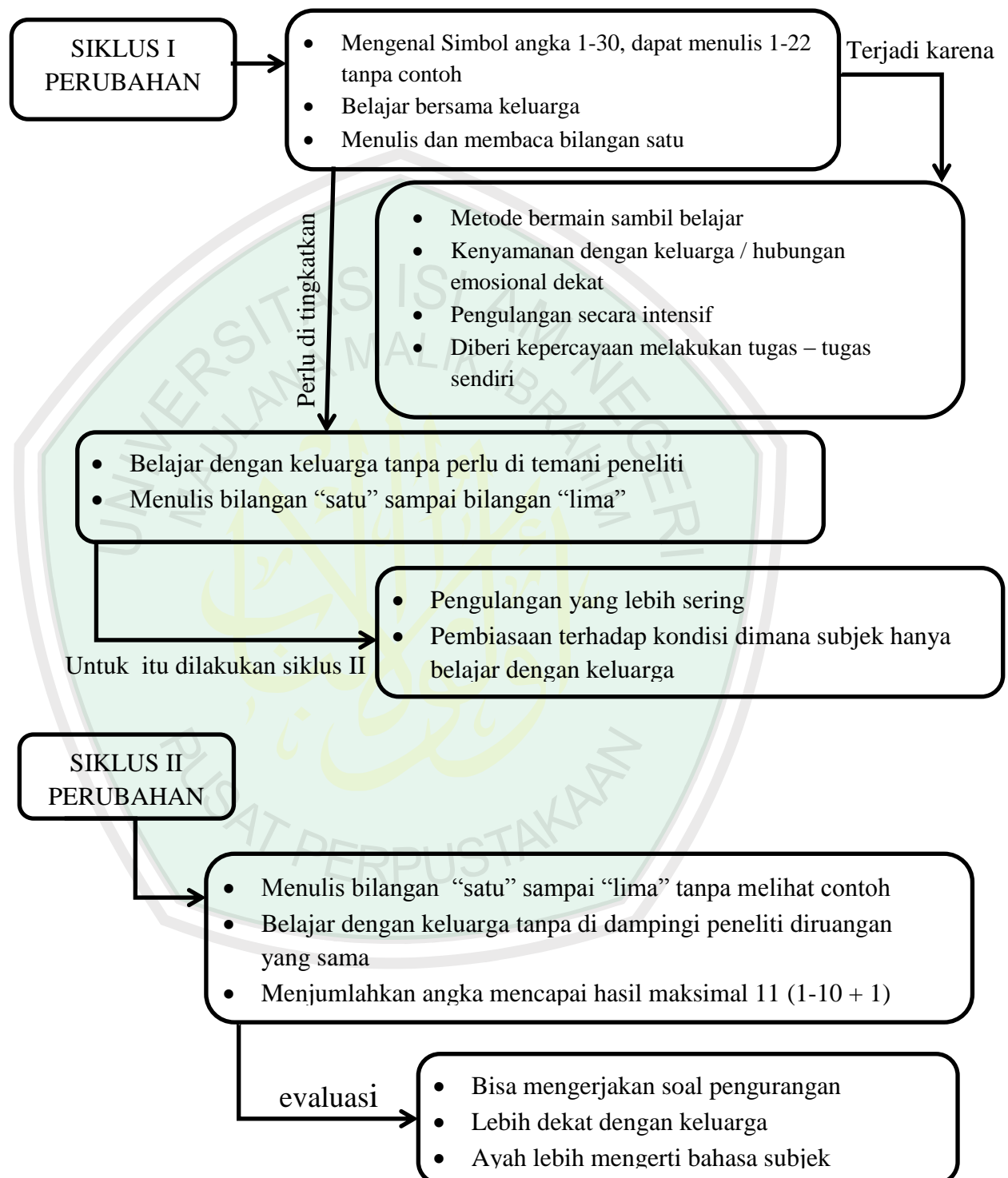
Untuk lebih jelasnya, perubahan-perubahan yang terjadi dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel di bawah ini (tabel.4.4).

Tabel.4.4. Perubahan-perubahan setelah intervensi

Perubahan-perubahan Siklus I	Perubahan-perubahan Siklus II
Subjek mengenal simbol angka 1-30, dapat menuliskan tanpa contoh angka 1-22.	Subjek dapat menuliskan bilangan “satu” sampai bilangan “lima”
Belajar bersama keluarga dengan ditemani peneliti	Mewarnai dengan warna selain hitam
Subjek dapat menuliskan bilangan “satu”	Belajar bersama keluarga tanpa didampingi peneliti
	Dapat mengerjakan soal penjumlahan yang total hasilnya maksimal angka 11.

Uraian perubahan dalam tabel di atas merupakan gambaran yang terjadi pada subjek. Hasil perubahan tersebut didapatkan dari siklus-siklus yang telah dilalui dalam proses penelitian tindakan ini. Adapun siklus tersebut digambarkan dalam skema di bawah ini (skema.4.3).

Skema.4.3.
SIKLUS HASIL PENELITIAN



D. PEMBAHASAN

Rendahnya kemampuan subjek dipengaruhi keluarga yang kurang berperan untuk memanfaatkan media yang telah disediakan untuk membantu subjek belajar secara tepat guna. Dalam penelitian ini ditemukan subjek tidak mau belajar atau ditemani belajar oleh orang tuanya, atau anggota keluarga yang lain. Subjek bersedia belajar atau ditemani belajar hanya dengan orang lain diluar anggota keluarganya. Orang tua tidak tahu pasti alasan yang membuat subjek lebih memilih belajar dengan orang lain atau malah belajar sendiri daripada belajar ditemani keluarganya. Hal ini membuktikan keluarga tidak terlalu berperan dalam mengoptimalkan rumah sebagai pusat belajar dan memanfaatkan media yang telah disediakan oleh keluarga secara tepat guna bagi subjek. Kondisi lingkungan rumah yang merangsang kreativitas anak, harus dilakukan sedini mungkin. Bimbingan dan dorongan orang tua bagi perkembangan kreativitas anak membentuk sebuah pengertian bagi anak bahwa kreativitas sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai sosial (Wulan, 2011, p. 136). Menurut Harlock (dalam Wulan, 2011:137) salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep anak adalah kesempatan yang disediakan oleh orang tua sebagai lingkungannya yang paling dekat.

Keluarga mempunyai peran penting dalam perkembangan anak. Tidak ada pihak lain yang lebih berkompeten dalam mengembangkan kecerdasan pada anak selain dimulai dari keluarga. (Azzet, 2010, p. 102). Peran dan dukungan keluarga menjadi hal yang sangat penting guna mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Proses pendidikan, belajar-mengajar, dan pengasuhan dapat berjalan dengan

sangat baik saat keluarga dibangun secara kondusif. Keluarga yang kondusif menurut Azzet (2010:103) dapat dibangun dengan:

a. Memberikan rasa aman

Anak sangat membutuhkan rasa aman dalam kehidupan keluarga. Dengan diciptakannya rasa aman seorang anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini tidak diciptakan dengan rumah mewah yang berpagar tinggi, namun diciptakan dengan memberikan kenyamanan dari hal-hal yang membuat anak merasa terancam. Kondisi terancam yang dialami oleh anak dapat membuatnya tidak dapat berkembang dengan baik dalam memaksimalkan potensi yang dia miliki.

Rasa aman dibutuhkan bagi seluruh anggota keluarga, tidak terkecuali dengan anak-anak. Apabila seorang anak tumbuh dan berkembang dalam keluarga yang tidak memberikan rasa aman, maka perkembangan jiwanya akan terganggu. Hal itu pula dapat membuat kecerdasannya tidak bisa berkembang dengan baik. Dalam penelitian ini ayah subjek termasuk ayah yang lebih mudah marah daripada mengedepankan keramahan. Hal ini membuat anak tidak mendapatkan rasa aman di dalam rumah (Azzet, 2010, p. 104).

b. Memberikan kasih sayang dan penerimaan

Selain rasa aman, rasa kasih sayang dan penerimaan mempunyai andil yang sangat besar bagi tumbuh kembang anak secara sehat. Rasa kasih sayang diberikan oleh keluarga dalam keadaan apapun termasuk saat anak merasa gagal dalam upaya yang dilakukannya. Anak yang diterima dengan baik di dalam

keluarga, akan lebih bisa mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan mudah dibanding dengan anak yang tidak mendapatkan kenyamanan tersebut. Dalam penelitian ini subjek tidak mendapatkan rasa nyaman dari keluarga sehingga membuatnya tidak bersedia belajar bersama ataupun ditemani belajar oleh keluarganya. Ketidaknyamanan yang dirasakan subjek adalah karena keluarga cenderung memarahi subjek saat dia melakukan kesalahan dalam belajarnya. Pengkoreksian yang dilakukan oleh keluarga membuat subjek merasa dianggap tidak bisa dan tidak diberi kepercayaan untuk melakukan tugasnya sendiri. Akhirnya subjek lebih memilih untuk belajar dengan orang lain di luar anggota keluarga mereka. Dalam hal ini anak tunagrahita memang memilih terhadap orang yang cocok dengan dirinya. Cocok yang dimaksud di sini adalah dapat menerima keadaan subjek dengan baik dan memberikan kepercayaan kepada subjek untuk melakukan tugasnya sendiri, tentu dengan arahan yang tidak menggurui. Oleh karena itu peneliti mendekatkan subjek dengan keluarga dengan membiasakan keluarga menemani subjek saat belajar bersama peneliti. Pada awalnya keluarga hanya melihat dan memahami teknik yang digunakan agar subjek tertarik belajar untuk kemudian dipraktikkan oleh keluarga pada subjek. Rasa kasih sayang dan penerimaan dari keluarga adalah iklim media yang sangat mendukung kembang kecerdasan dan kejiwaan bagi anak. Dengan iklim tersebut, segala potensi kebaikan yang ada pada subjek dapat lebih mudah untuk membuahkan hasil yang maksimal.

Akan tetapi dalam penelitian ini keluarga seolah kurang berperan dalam diri subjek, hal ini diperkuat dengan hasil gambar yang ditunjukkan oleh subjek

dengan corak warna yang lebih gelap dengan warna dominan hitam. Dalam hal ini menunjukkan seolah subjek mengalami ketertekanan di dalam rumah. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Darmaprawira (2002:35) banyak orang memiliki reaksi yang sama tentang arti warna hitam yaitu memberi kesan khidmat, menakutkan, tertekan, dan dalam. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa subjek tidak mau pergi ke sekolah kecuali ditunggu oleh ibunya hingga waktu dia pulang. Subjek juga suka membolos dengan alasan jalan yang ditempuh untuk menuju sekolah jelek dan rusak. Namun subjek tidak akan berani membolos saat dia mendapat ancaman akan diadukan pada ayahnya jika dia benar-benar bolos sehingga dengan terpaksa subjek harus berangkat ke sekolah. Bentuk ketakutan pada ayah juga didukung dengan hal lain, yaitu ketika diajak melaksanakan ibadah shalat subjek selalu mengatakan libur, namun dia akan pergi melaksanakan kewajiban umat islam itu saat ibu atau kakaknya mengancam akan mengadukan dia pada ayah jika dia tidak shalat. Kejadian-kejadian ini diperkuat oleh tulisan tangan subjek, saat diminta menuliskan kata “ayah” yang dia tuliskan adalah “mama”.

Orang tua khususnya ayah adalah sosok yang selalu mengatur anak-anaknya, tidak terkecuali dengan subjek. Setiap hal yang ayahnya instruksikan, harus dilakukan tanpa alasan. Saat subjek tidak mau pergi ke sekolah, ibu atau kakak akan mengancam akan memberitahukan hal itu pada ayah. Dan dengan terpaksa subjek harus pergi sekolah, karena jika tidak, ayah akan marah kepada subjek. Hal itu menjadi hal sangat menakutkan bagi subjek, sehingga untuk kegiatan yang menurut aturan keluarga mereka itu harus dilakukan, tidak boleh

tidak harus dilakukan oleh seluruh anggota keluarga. Suatu kali pada minggu pagi, keluarga ini punya kebiasaan untuk pergi mengikuti pengajian di kota Pasuruan dan saat itu subjek tidak bersedia ikut karena dia masih mengantuk. Dengan sigap sang ibu langsung masuk ke kamar subjek dan berkata subjek harus ikut jika tidak ingin ayahnya marah. Kegiatan anak hendaknya tidak diatur terlalu ketat sehingga waktu bebas yang ia miliki akhirnya terbatas dalam sehari. Semakin banyak waktu bebas yang diberikan kepada anak, semakin besar kesempatan anak untuk dapat mencoba hal-hal baru dalam hidupnya dan hal itu yang mendukung anak dapat berkembang dengan maksimal. Semakin besar kesempatan anak bebas, semakin besar pula kesempatannya untuk menemukan gagasan, ide, konsep baru, serta mencoba melakukan hal-hal baru. Selain itu anak juga memiliki kesempatan untuk melatih kemampuannya bersosialisasi (Wulan, 2011, p. 134).

Ancaman yang diberikan kepada anak tersebut bisa jadi anak akan semangat berangkat ke sekolah sehingga dia akan masuk sekolah setiap hari tanpa ada alasan untuk membolos atau bisa jadi pula malah mengalami penurunan, artinya anak semakin malas pergi ke sekolah. Suasana terancam yang dialami oleh anak bisa menimbulkan ketegangan tersendiri dalam jiwa subjek. Bila ketegangan telah terjadi, kecemasan telah mengganggu, dan bila berjalan terus-menerus, jelas hal ini akan mengganggu perkembangan jiwa dan potensi yang dimiliki oleh sang anak. Dalam ancaman, tidak ada hal yang bernilai positif melainkan semuanya bernilai negatif. Sebagaimana dijelaskan dalam kamus besar bahasa Indonesia, yakni menyatakan maksud (niat, rencana)

untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain. Dalam hal ini tidak ada orang tua yang tidak menginginkan anaknya berprestasi, namun orang tua harusnya menggunakan cara-cara yang positif untuk membuat potensi subjek berkembang optimal tanpa adanya ancaman. Anak yang tumbuh tanpa ancaman akan lebih mudah berkembang dengan baik potensi yang dimilikinya (Azzet, 2010, p. 118).

Berbagai kondisi tekanan sosial memegang peranan penting dalam mempengaruhi timbulnya stress pada anak. Menurut Wulan (2011: 150) dikatakan bahwa anak yang mengalami gangguan stress akan menunjukkan beberapa hal, antara lain:

a. Anak kehilangan minat untuk bersekolah

Anak meolak masuk ke sekolah tanpa alasan yang jelas. Anak juga menunjukkan kepanikan apabila anak tetap dipaksa untuk pergi ke sekolah. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa subjek sering membolos sekolah dengan alasan jalan yang ditempuh menuju sekolahnya jelek, namun dia akan pergi ke sekolah saat mendapat ancaman dari ibu atau kakaknya jika subjek tidak masuk ke sekolah akan dilaporkan pada ayah. Hal ini membuat subjek terpaksa harus pergi karena subjek takut pada ayahnya.

b. Anak menjadi sulit memusatkan perhatian

Kegiatan belajar anak baik di sekolah maupun di rumah terhambat. Subjek cenderung tidak mau belajar atau ditemani belajar oleh keluarga. Subjek lebih memilih untuk belajar bersama orang lain di luar keluarganya. Hal

ini dikarenakan subjek tidak menemukan kenyamanan di dalam keluarganya sehingga perkembangannya pun tidak dapat maksimal.

Dalam kasus ini sosok mama menjadi sahabat yang paling baik buat subjek daripada ayah atau anggota keluarga yang lain. Bentuk tekanan yang dia alami juga tergambar dalam setiap gambar yang dia warnai dengan warna gelap dan dominan memilih warna hitam. Sosok ayah juga ternyata tidak mengerti bahasa subjek. Ayah menjadi orang yang memfasilitasi apa yang subjek minta namun setiap kali subjek meminta sesuatu pada ayah, ayah akan menanyakan apa arti dari yang subjek katakan pada ibu atau kakak subjek. Ayah tidak dekat dengan subjek secara psikologis.

Pada dasarnya orang tua subjek ingin mengoptimalkan kemampuan anaknya, terlepas dari kekurangan yang dimiliki oleh subjek. Orang tua subjek percaya bahwa setiap manusia dilahirkan istimewa dan memiliki potensi masing-masing. Keinginan dan keyakinan itulah yang kemudian bersambut dengan niat peneliti dan membuat mereka akhirnya bersedia membantu peneliti.

Penelitian ini memilih menggunakan metode bermain sambil belajar. Bermain memiliki kekuatan yang dahsyat. Bahkan bermain juga bermanfaat untuk terapi. Tanpa bermain, hidup anak tidak menyenangkan dan akan terasa jenuh. Hal ini dikarenakan media permainan lebih efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada anak tunagrahita sedang, sesuai dengan kutipan dari Jacques Rousseau (dalam jurnal pendidikan UNESA oleh Juwadi: 2013) yaitu:

Bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dalam perkembangan seorang anak. Gerakan yang dilakukan sesuai dengan yang mereka inginkan, misalnya berlari, melompat, meloncat, bergulingan bahkan melakukan tindakan-tindakan tertentu. Jangan selalu memaksa anak dan melakukan kritikan terhadap kesalahan-kesalahan mereka atau merasa tidak puas dengan apa yang telah mereka lakukan.

Bermain sambil belajar, memiliki beberapa manfaat bagi anak tunagrahita sedang, antara lain:

a. Meningkatkan konsentrasi belajar

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

b. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak tunagrahita sedang menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak tunagrahita direkomendasikan untuk mendapatkan banyak latihan motorik halus. Dalam penelitian ini dapat diperoleh saat subjek mewarnai, menulis, memencet *keyboard* tablet dan hp, dan lain sebagainya.

c. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Permainan yang dilakukan dalam penelitian ini dimainkan dengan beberapa orang, khususnya keluarga subjek untuk lebih mendekatkan ikatan antara subjek dengan keluarga. Permainan dapat dilakukan dengan berkelompok. Dengan berkelompok anak tunagrahita sedang dapat

berinteraksi sosial dengan teman kelompoknya dan kelompok yang lain. Dalam kegiatan berkelompok tersebut, anak tunagrahita dapat saling menghargai, belajar antre (menunggu giliran), saling membantu satu sama lain.

Permainan edukatif digunakan dalam penelitian ini untuk membantu anak tunagrahita belajar. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, anak diminta untuk berkonsentrasi agar dapat menerima pelajaran dan mengerjakan tugas rumah dengan baik. Namun hal ini tidak berlaku bagi anak tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan berkonsentrasi sehingga peneliti dan keluarga menggunakan metode bermain sambil belajar dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di rumah yang dapat digunakan sebagai media permainan edukatif.

Salah satu kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan tersedianya sarana bermain yang merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yaitu keinginan untuk menjelajahi lingkungan-lingkungan baru dan mencoba melakukan hal-hal baru yang belum diketahuinya (Wulan, 2011, p. 127).

Prinsip pemberian ulangan penguatan positif menunjuk pada suatu peningkatan frekuensi dari suatu respon yang diikuti oleh peristiwa yang menyenangkan. dalam penelitian ini, disebut sebagai hadiah. Jika subjek melakukan tugasnya dengan baik dan benar, dia akan mendapat hadiah berupa pujian, tepuk tangan, tos dan atau *biscuit*. Hadiah ini diberikan untuk memperkuat hal menyenangkan yang telah ia peroleh. Dengan diberikan apresiasi atas hasil kerjanya, subjek merasa lebih senang dan bersemangat untuk mengulangi hal

menyenangkan tersebut. Biasanya, dalam konsep *reward* juga dilakukan *punishment* saat peristiwa menyenangkan itu tidak terjadi. Namun dalam penelitian ini, subjek tidak mendapat hukuman. Metode bermain sambil belajar mendukung subjek untuk mengerjakan tugasnya sesuai yang dia inginkan. Sehingga tidak ada pemaksaan untuk membuat subjek harus melakukan hal yang tidak subjek inginkan.

Skinner berpendapat bahwa perilaku yang diharapkan dari anak dapat dibentuk melalui serangkaian kegiatan yang diawali dari perilaku yang telah dikuasai menuju perilaku yang diharapkan dengan memberikan ulangan penguatan terhadap setiap keberhasilan anak (Abdurrahman, 2003, p. 32). Dalam penelitian ini kondisi yang diberikan ulangan penguatan adalah kondisi bermain sambil belajar dengan mendekatkan hubungan emosional anak dengan keluarga khususnya orang tua. Subjek dibiasakan dengan kondisi bermain bersama keluarganya agar dia merasa nyaman belajar bersama keluarganya. Keluarga memberikan contoh bagaimana cara belajar matematika yang menyenangkan sehingga kemudian dapat ditiru oleh subjek. Menurut Bandura, anak dapat belajar sesuatu lebih cepat melalui pengamatan atau melihat perilaku orang lain (Abdurrahman, 2003, p. 32).

Dari perlakuan-perlakuan yang telah dilakukan kepada subjek dan keluarga, dapat dihasilkan perubahan kondisi subjek menurut keluarga adalah subjek telah bersedia belajar bersama keluarga ataupun hanya ditemani belajar saja oleh keluarga. Hal ini merupakan kemajuan yang berarti menurut mereka mengingat dulunya subjek selalu mengusir keluarga yang mencoba mengajarnya

atau menemaninya belajar. Perkembangan ini terjadi karena pembiasaan yang dilakukan oleh keluarga dan peneliti. Saat subjek belajar bersama peneliti, keluarga juga ikut serta menemani di ruang yang sama. Tentu dengan diberi pengertian kepada subjek bahwa keluarga yang menemani hanya ingin bersama dengan subjek, tidak untuk menyalahkan atau bersikap lebih pintar dari subjek. Kondisi itu terus diulang-ulang hingga akhirnya subjek tidak merasa terganggu dengan adanya keluarga yang menemaninya belajar. Seringkali keluarga juga ikut memberi masukan dalam mengerjakan tugas subjek dan bermain bersama subjek. Kondisi-kondisi ini yang akhirnya membuat subjek bersedia belajar bersama keluarganya bahkan tanpa perlu ditemani peneliti dalam ruangan dimana subjek dan keluarga belajar.

Dari segi kemampuan, subjek telah mengenal dan dapat menuliskan angka 1-30. Peningkatan subjek dalam mengenal angka ini terjadi karena dukungan moril yang diberikan oleh keluarga. Setiap harinya subjek dapat belajar dengan menyenangkan bersama ayah, ibu, atau kakaknya. Subjek merasa nyaman untuk belajar bersama keluarganya yang secara otomatis hal ini mempermudah dia dalam belajar dengan pengulangan-pengulangan pelajaran yang dapat dilakukan setiap saat dengan keluarga di rumah. Peningkatan yang dialami subjek tidak lain karena kenyamanan yang dia dapatkan di dalam rumah yang sebelumnya tidak dia rasakan. Subjek merasa lebih diperhatikan dan dipercaya melakukan hal-hal yang dia sukai. Perhatian penuh orang tua dalam merawatnya dan menemaninya belajar secara istimewa (keluarga lebih memberikan waktu untuk menemani subjek belajar, mengasihi dan memperhatikan putrinya) sangat mempengaruhi

perkembangan yang dialami oleh subjek. Kepercayaan orang tua bahwa anaknya memiliki keistimewaan dan potensi yang dapat dikembangkan adalah menjadi faktor lain yang membantu subjek merasa nyaman di dalam rumah.

Dalam rancangan materi pembelajaran matematika untuk tunagrahita sedang, dituliskan bahwa anak kelas III SLB adalah melakukan penjumlahan dan pengurangan sampai 10, dapat membilang angka 1-10, mengenal simbol bilangan 1-10, dan menulis bilangan 1-10. Kemampuan yang dimiliki subjek saat ini hampir mencapai standar kelas III. Subjek telah mengenal simbol angka 1-10 bahkan lebih, mencapai angka 30, subjek bisa menjumlahkan 1-10, dapat menulis bilangan 1-5, dan dapat menghitung benda 1-20. Hal yang menakjubkan untuk ukuran anak tunagrahita sedang. Hal ini dapat terjadi dengan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Matematika adalah sesuatu yang abstrak, sedangkan anak tunagrahita hampir tidak bisa berpikir abstrak. Untuk itu digunakan benda-benda nyata sebagai peraga agar anak tunagrahita sedang dapat menghitungnya dengan jelas. Benda-benda nyata yang digunakan tidak perlu benda mahal, akan tetapi dapat dengan perabot yang ada di rumah, tanaman di halaman rumah, batu kerikil, dan lain sebagainya. Semua benda itu dapat digunakan untuk menunjang anak belajar di rumah, tentunya dengan cara yang menyenangkan dan tidak memaksa anak.

Salah satu metode bermain yang mendukung peningkatan kemampuan subjek dalam hal matematika adalah dengan permainan tebak angka dengan kartu wayang. Permainan ini dapat menjadi alternatif untuk membantu anak terutama dalam pelajaran matematika. Hal ini juga diungkapkan oleh Sukayati (2004)

bahwa permainan tebak angka merupakan suatu bentuk permainan dimana anak akan menebak angka-angka yang tertulis di kartu wayang atau yang disebutkan oleh peneliti dan atau keluarga. Dengan bermain, suasana belajar dapat lebih menyenangkan dan menarik untuk anak-anak khususnya untuk anak tunagrahita sedang sehingga anak tidak bosan dan lebih mudah untuk mengerti. Dengan melakukan permainan anak juga dilatih untuk bekerja sendiri, bermain tim, percaya diri, tidak mudah putus asa dan pantang menyerah. Beberapa kelebihan dari permainan diantaranya permainan dirancang untuk dapat menjadikan hal yang abstrak menjadi konkret, dalam hal ini anak tunagrahita sedang tidak dapat berpikir abstrak, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan, hal ini mendukung sekali bagi subjek mengingat bahwa anak tunagrahita memiliki kelemahan dalam mengingat, permainan merupakan suatu selingan pemberian atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Sadiman (2000:22 dalam Jurnal ilmiah pendidikan khusus, volume 1 nomor 2 Mei 2012) dalam pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Dengan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar. Hal ini dapat memberikan umpan balik secara langsung pada anak. Dengan permainan pula anak dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah yang nyata, memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang dapat diulangi sesuai keinginan subjek. Oleh karena itu permainan dapat membantu anak mengenal simbol angka dan menuliskan angka-

angka tersebut hingga akhirnya tidak membutuhkan contoh dari peneliti atau keluarga.

Mengembangkan potensi dan kecerdasan pada anak dapat menuai hasil yang maksimal bila dilakukan dengan menyenangkan. Pelajaran yang disampaikan dengan menyenangkan akan membuat anak lebih mengerti dan merasa senang mengerjakan hal tersebut, tidak terkecuali dengan tugas yang diberikan. Anak akan mengerjakan tugas tersebut tanpa beban jika disampaikan secara menyenangkan. Hal ini menjadi tantangan bagi orang tua untuk bisa mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara maksimal. Di sini orang tua dituntut untuk mempunyai strategi dan kreativitas yang menarik sehingga anak mengikuti proses dalam mengembangkan kemampuannya dengan senang hati (Azzet, 2010, p. 112). Selain kreativitas, hal lain yang tak kalah penting adalah hubungan emosional orang tua dengan subjek. Anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal dengan memiliki kedekatan emosional yang baik dengan keluarga.

Keluarga dapat menggunakan apa saja yang ada di lingkungan rumah sebagai media bermain sambil belajar bagi subjek. Awalnya orang tua hanya berfokus pada aplikasi-aplikasi yang ada di dalam tablet dan poster, namun kini telah berkembang menjadi toples kue, gelas, batu kerikil, pot bunga, pohon, gambar dan lain sebagainya. Keluarga telah memahami bahwa hal apapun dapat dijadikan sebagai alat untuk digunakan sebagai media pembelajaran buat subjek. Bahkan media-media yang berkembang itu menjadi alat pembantu belajar yang menyenangkan bagi subjek. Pemahaman ini diawali dengan pengertian dari

peneliti yang kemudian dilanjutkan dengan praktik kepada subjek dengan menggunakan langkah kaki. Subjek menyambut metode pembelajaran itu dengan semangat dan bahagia. Dengan bermain anak dapat belajar dengan menyenangkan tanpa perlu merasa tertekan atau dipaksa. Kegiatan ini juga menghasilkan pemahaman yang lebih cepat dan baik bagi subjek dalam belajar. Dampak positif pada perkembangan subjek itulah yang dilihat oleh keluarga dan membuat mereka paham bahwa benda apapun dapat digunakan dan menyenangkan. Hal ini memudahkan keluarga dan memberi pengertian kepada keluarga bahwa mengajari subjek belajar itu tidak harus dengan media yang mahal akan tetapi dengan batu kerikil pun subjek dapat belajar berhitung dengan baik dan menyenangkan, yang terpenting adalah subjek dapat menikmati pembelajaran dan memahaminya dengan baik.

Perkembangan yang terjadi pada subjek tidak hanya dirasakan oleh sang ibu tetapi juga oleh ayah. Ayah merasa lebih dekat dengan subjek meski belum sepenuhnya paham bahasa subjek, namun subjek sudah bersedia belajar mengaji dengan ayah, bahkan mengerjakan tugas dari sekolah dengan ayahnya. Sepakat dengan pernyataan ayah, kakak subjek juga merasakan perkembangan itu. Menurut kakaknya, subjek biasanya tidak mau ditemani belajar. Biasanya saat kakak menghampiri subjek yang sedang belajar, secara spontan kakak akan diusir dari tempat itu dan subjek akan mengunci kamarnya agar dapat belajar sendiri. Saat ini subjek tidak hanya bersedia belajar bersama dan atau ditemani belajar oleh orang lain diluar anggota keluarganya akan tetapi telah bersedia belajar bersama ibu, ayah, dan kakaknya tanpa perlu ada paksaan. Hal ini terjadi karena

orang tua lebih mendekati subjek dan menunjukkan sikap peduli mereka pada kebahagiaan subjek. Pembiasaan juga dilakukan untuk membuat subjek tidak lagi merasa terganggu saat keluarga menemaninya belajar dengan peneliti, sesekali peneliti membiarkan subjek hanya belajar dengan orang tua atau kakaknya saja dan peneliti hanya menjadi *observer* dari luar.

Orang tua juga sudah tidak memaksa subjek untuk pergi ke sekolah. Saat dia tidak bersedia pergi sekolah, tidak ada lagi paksaan atau ancaman yang harus membuat subjek berangkat ke sekolah. Sebelumnya, subjek harus pergi ke sekolah setiap harinya kecuali saat subjek sakit. Subjek mendapat ancaman dari ibu dan kakak jika tidak pergi ke sekolah akan diadukan kepada ayah. Sosok ayah disini menjadi sosok yang sangat ditakuti oleh subjek, terlebih saat ayahnya marah. Ancaman-ancaman seperti ini yang selalu subjek dapat dan akhirnya membuat subjek terpaksa harus pergi sekolah. Terkadang subjek berpura-pura tidak enak badan agar tidak harus sekolah dan tidak mendapat ancaman dari keluarganya. Kemudian setelah ayah berangkat bekerja, subjek akan bangun dari tempat tidurnya dan pergi bermain. Kebohongan yang dilakukan anak tunagrahita untuk dapat menikmati dunianya. Kini orang tua subjek lebih menerima bahwa pendidikan akademik tidak menjadi hal yang sangat penting bagi subjek ditengah keterbatasan yang subjek miliki. Saat subjek tidak bersedia pergi ke sekolah, ayah akan meminta subjek untuk bermain bersama kakaknya atau jika sang kakak sedang kuliah, maka ayah akan meminta subjek untuk bermain dengan tablet sambil belajar dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang disediakan di

dalamnya. Sebuah dukungan yang menyenangkan dan disambut dengan bahagia pula oleh subjek.

Orang tua yang menerima anaknya apa adanya memungkinkan anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Robinson, yang dimaksud dengan menerima anak adalah menghargai apa yang dimiliki anak, menyadari kekurangannya, dan aktif menjalin hubungan yang menyenangkan dengan anak (Abdurrahman, 2003, p. 106). Hubungan yang menyenangkan antara orang tua dan anak akan mengembangkan potensi yang masih dimiliki oleh anak untuk mempersiapkan tugas-tugasnya di masa depan. Menurut Mercer, ada dua indikator yang menerima anak apa adanya, yaitu: (1) tetap melakukan aktivitas kehidupan yang normal, dan (2) berupaya mempertemukan anak dengan kebutuhannya (Abdurrahman, 2003, p. 107). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan komunikasi, yaitu pendekatan yang menekankan pada penyelenggaraan komunikasi langsung antara orang tua dan anak.

Mengoptimalkan perkembangan kemampuan anak adalah tanggung jawab orang tua, namun hal itu menjadi sulit dilakukan karena orang tua tidak mengerti dunia anak. Dalam Azzet (2010: 30) disebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengenal dan memahami dunia anak, yaitu:

a. Bukan orang dewasa

Perlu dipahami bahwa anak adalah anak, bukan orang dewasa dalam bentuk tubuh kecil yang memiliki keterbatasan bila dibandingkan dengan orang dewasa. Orang tua tidak memaksakan anak-anaknya untuk melakukan

atau menjadi apa yang dipikirkan orang tua. Orang tua lebih memberi kebebasan anaknya untuk mengeksplorasi hal-hal baru yang dapat membuat anak berkembang optimal.

b. Dunia bermain

Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh dengan semangat dengan suasana menyenangkan. Anak-nak dapat bermain sambil belajar tanpa perlu merasa dipaksa atau tertekan. Metode seperti ini akan menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak dapat memilih apa yang ingin dilakukannya.

c. Senang meniru

Setiap anak pada dasarnya senang meniru. Proses tingkah laku mereka diperoleh dengan cara meniru. Orang tua memberikan contoh belajar namun tetap menyenangkan merupakan hal yang membuat anak bersemangat ketika mempelajari hal-hal baru.

Diperlukan empat proses agar terjadi peniruan yaitu perhatian, pengingatan, reproduksi motorik, dan motivasi (Salkind, 2009, p. 299). Menurut Bandura, faktor-faktor seperti riwayat penguatan, kapasitas indrawi, dan kompleksitas kejadian yang menjadi model merupakan pengaruh penting terhadap proses memperhatikan. Hal yang tak kalah penting adalah adanya motivasi dari keluarga agar anak dapat melakukan hal-hal tersebut dengan baik.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa orang tua dapat memberikan contoh bahwa belajar dapat dilakukan dengan hal yang menyenangkan. Belajar tidak harus selalu dilakukan di sekolah dengan guru dan beberapa catatan tugas.

Namun kegiatan bermain juga menjadi metode yang tepat untuk subjek guna membantunya lebih bisa mengingat dan memahami pembelajaran. Pengulangan yang dilakukan orang tua di rumah, menjadikan subjek lebih bisa menyimpan apa yang dipelajarinya dalam waktu yang lebih lama.

